

DIDACTICA DEL PROYECTO Y SIMETRIA. JUEGO: LUGAR Y OCIO

CLARA BEN ALTABEF, MARIA LOMBANA, ANALIA SANTOS,
PABLO SAEZ, ALVARO SANCHEZ

Nombre: Clara G. Ben Altabef, arquitecta (Tucumán, Universidad Nacional de Tucumán)
Dirección: Gral. Paz 417 4° "A". S. Miguel de Tucumán. 4000. Argentina. *E-mail:* estdearqbn@arnet.com.ar
Áreas de interés: Proyecto de arquitectura, morfología, enseñanza.

Nombre: Lombana, María, arquitecta (Tucumán, Universidad Nacional de Tucumán)
Dirección: San Miguel de Tucumán. 4000. Argentina. *E-mail:* artesyoficios@arnet.com.ar
Áreas de interés: Proyecto de arquitectura, morfología, enseñanza.

Nombre: Santos, Analía, arquitecta (Tucumán, Universidad Nacional de Tucumán)
Dirección: Bulnes 301 T.C. 3° "C". S. M. de Tuc. 4000. Argentina. *E-mail:* asantosblanche@hotmail.com
Áreas de interés: proyecto de arquitectura, morfología, enseñanza.

Nombre: Sáez, Pablo Guillermo, arquitecto (Tucumán, Universidad Nacional de Tucumán)
Dirección: Lavalle 524 pb-2. San Miguel de Tucumán. 4000. Argentina. *E-mail:* pablosaez17@yahoo.com.ar
Áreas de interés: Proyecto de arquitectura, morfología, enseñanza, diseño digital, informática.

Nombre: Sánchez, Alvaro Matías, arquitecto (Tucumán, Universidad Nacional de Tucumán)
Dirección: Pje. Lugones 240. San Miguel de Tucumán. 4000. Argentina. *E-mail:* amsarq@hotmail.com
Áreas de interés: proyecto de arquitectura, morfología, enseñanza, diseño digital, informática.

Resumen: *A partir de la convocatoria del Congreso a pensar en la simetría, es que nos disponemos un grupo docente arquitectos, desde la Cátedra de Comunicaciones III, a diseñar un juego/práctico de generación formal, aplicando y ejercitando algunas de las operaciones geométricas de la simetría. Tomamos como punto de partida practicas realizadas en el taller, como conocimientos donde se ha usado la simetría de un modo espontáneo. El objetivo es diseñar un ejercicio de práctica proyectual, que permita aplicar las operaciones simétricas de un modo racional, voluntario y explícito. También se recuperan algunos conceptos acerca de los nuevos modos de habitar, que tiene como eje la flexibilidad, como tema-núcleo conceptual desde lo funcional. Se toma la idea de cambios considerando que participamos de una sociedad marcada por la necesidad de transformaciones y mutabilidad en el uso de los espacios.*

1 INTRODUCCION

Consideramos que la simetría es una herramienta posible de aplicación en el proyecto contemporáneo, considerando que se trata de un sistema de orden factible que colabora en la práctica proyectual. Consideramos que se trata de una propiedad universal de orden

geométrico, pero reconocemos el carácter complejo y multidimensional de la arquitectura. Desde esta perspectiva repensamos el uso de la simetría en el contexto del proyecto en la formación universitaria y específicamente en el área de Morfología arquitectónica

2 PUNTOS DE PARTIDA

Se toman como Prácticas previas realizadas en el taller, y así experiencias desarrolladas a partir de: “El habitáculo” (Burno Munari, 1983:188), “El Forum en la FAU”, “La luz como herramienta de diseño”. En los dos primeros se parte de la enunciación de Pautas de diseño (Alexander, Christopher “El lenguaje de patrones” Ed. GG. Barcelona 1977) a partir de las cuales se puede construir lo que llamamos un modelo conceptual que puede dar lugar a una variedad de modelos formales. En “Luz, sombra, atmósfera y materia” (Rosenfeld, Davidovich: SEMA 1999) a partir de la cual replicamos la experiencia en el taller de CIII-FAU. UNT. Estas tres ejercitaciones son prácticas que posibilitan distintas modalidades de transitar del concepto a la forma, de la idea a lo concreto en el proyecto de arquitectura.

De la bibliografía, tomamos el proyecto de “La casa de las chicas nómadas”, de Toyo Ito y el proyecto de “La Suitcase house /hotel” (Gary Chang, 2000:59), ambos proyectos experimentales, que dan cuenta de los modos de habitar contemporáneos que manifiestan el claro énfasis de los rápidos cambios en los usos. Se toman como puntos de partida párale diseño de este ejercicio el proyecto de Gary Chang de Hong Kong, de la Casa Maleta (web site www.edge.hk.com).

3 DISEÑO DEL JUEGO: “LUGAR Y OCIO”

La idea básica del juego se basa en la flexibilidad de usos, las posibilidades de cambios, conexión y elección de usos. Así también la reversibilidad espacial, coexistencia, oscilación y fluctuación funcional, impermanencia de actividades.

3.1 Consignas para el objeto a diseñar (pautas)

Se trata de proponer al estudiante una serie de consignas y no instrucciones en tanto las primeras son: abiertas, guías y promueven acciones diversas para el proyecto de un modo ambivalente y de mayor apertura.

*espacio majestuoso en el cual
contempla el campo circundante.*

*perímetro libre, entrepiso técnico
inferior.*

*lo máximo con lo mínimo
lugar/es para descanso, reposo
un plano del ocio sensual.*

flexibilidad y espontaneidad.

muebles móviles.

*entretenimiento, escuchar
música, jugar cartas, cocinar,
dormir.*

*espacios según el humor
cubre necesidades mundanas de
la vida del soltero*

*terraza accesible
cualificación diversa
crear un lenguaje neutro.*

*comodidad para mínimo 14
máximo 30 huéspedes de noche.*

*proscenium para los panoramas
infinitos*

*escaleras móviles, entarimados
neumáticos, se pueden abrir y
cerrar a voluntad.*

*procura repensar la naturaleza
de la intimidad, del aislamiento*

3.2 Operaciones de simetría como instrumentos de generación

Se realiza una reinterpretación a partir de la propuesta del proyecto de Gary Chang: Deslizando: de una situación a otra, con todas las gradaciones, "...función, programa y cortina son parte de un movimiento planificado", Plegando: abrir y cerrar alrededor de una bisagra o articulación "...plegar es siempre un movimiento reversible, y por lo tanto dependiente de los eventos que se produzcan", Girando: dependiendo del tiempo y su a través de eventos contiguos y secuenciales "... Siempre esta en marcha una nueva representación" (L. Gutiérrez y Valerie Portefaix. 2004, p.60, 61).

A partir de esta explicación realizamos una reinterpretación y una selección entre las operaciones de simetría para su aplicación. La nueva lectura implica interpretar lo que se denomina deslizando como traslación/ extensión, plegando como reflexión y girando como rotación. Se consideran operaciones básicas factibles de realizar combinatorias para su aplicación.

3.3 Las reglas de Juego

Kit de componentes:

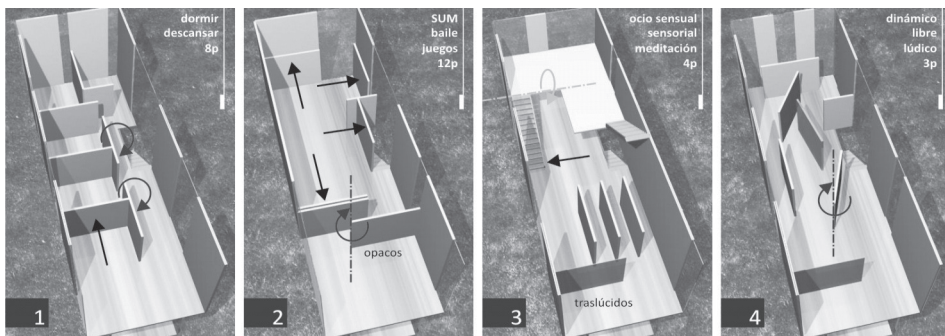
- contenedor 5.00 x 5.00 x 45.00 (sub trama 5x5)
- tabiques transparentes y opacos 3.12 x 2.26
- mueble inteligente 3.12 x 2.26 x 0.56
- tabique sanitario 3.12 x 2.26
- Escalera 3.12 x 0.86 x 2.26
- CM (componente/mueble: silla+cama+mesa)

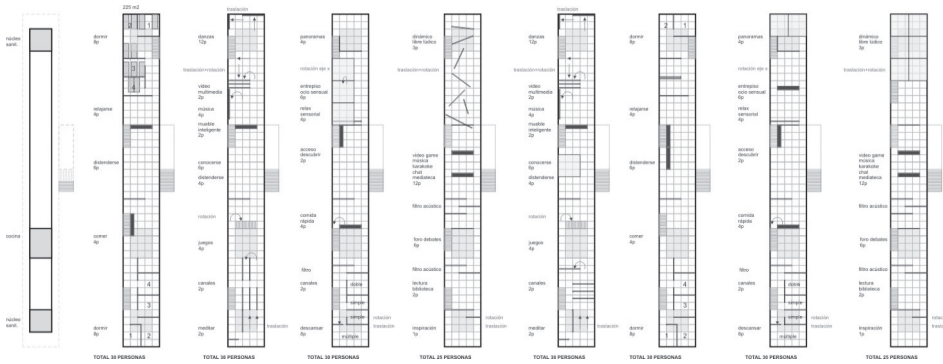
Reglas:

- grupos de 3 jugadores
- acceso predeterminado exterior al volumen
- mínimo 3 alternativas de plantas de usos
- explicitación operaciones simetría usadas
- prever relación de transición entre activ./nexos
- envolvente compatible
- contemplar circulaciones o no según actividades

4 ALGUNOS POSIBLES "RESULTADOS"

Las imágenes reflejan la mutabilidad de un sector del contenedor propuesto (3 módulos) y una secuencia de actividades posibles de desarrollar a lo largo del día con la aplicación de operaciones básicas de simetría y sus combinatorias sobre igual número de elementos modulares mínimos sugeridos.





5 PARAMETROS DE EVALUACION

Se trabaja con la Crítica como herramienta de evaluación. Esto implica la participación y reflexión de diferentes actores: como hetero, Co evaluación y permitiendo desarrollar el camino hacia la autocrítica o autoevaluación. Se constituye así en un instrumento para la formación y de constatación de saberes. La posibilidad de interactuar que ofrece la crítica, da lugar a un proceso dialógico. “...La evaluación reflexiva permite ubicarnos en prácticas que deben transparentar objetividad, cosa que a su vez posibilita compartir criterios entre alumnos y docentes, o abordar frontalmente las diferencias de opinión. De este modo la evaluación se torna formativa y ética”. (Ben Altabef, Ferrero, y otros, 2001: 2). En base a la dinámica planteada -un juego- se evalúa a partir de las reglas fijadas: se tendrán en cuenta los siguientes parámetros la mayor puntuación será para los jugadores (estudiantes) que presente mayor diversidad de actividades factibles de realizar y mayor cantidad usuarios con actividades de modo simultáneo.

Referencias

- Wolf y Khun, (1977), *Forma y simetría*, “Gestalt und symmetrie eine systematik der symmetrischen körper.”(1952) Trad del alemán. Renate Leisse Merig y Mmarloh. Gradowczyk. 4° Edic Edit Eudba Buenos Aires.
- Laurent Gutierrez y Valerie Portefaix, (2004). “Suitcase house , Edge design / Hotel instrucciones del juego”. En revista Pasajes. Arquitectura y Crítica. América ibérica ediciones. Barcelona. web site www.edge.hk.com “La Suitcase house /hotel”. Gary Chang.
- Munari, Bruno, (1983). “¿Cómo nacen los objetos?”. Edit. Gili. Barcelona.
- Alexander, Christopher, (1977). “Lenguaje de Patrones”. Edit. Gili .Barcelona.